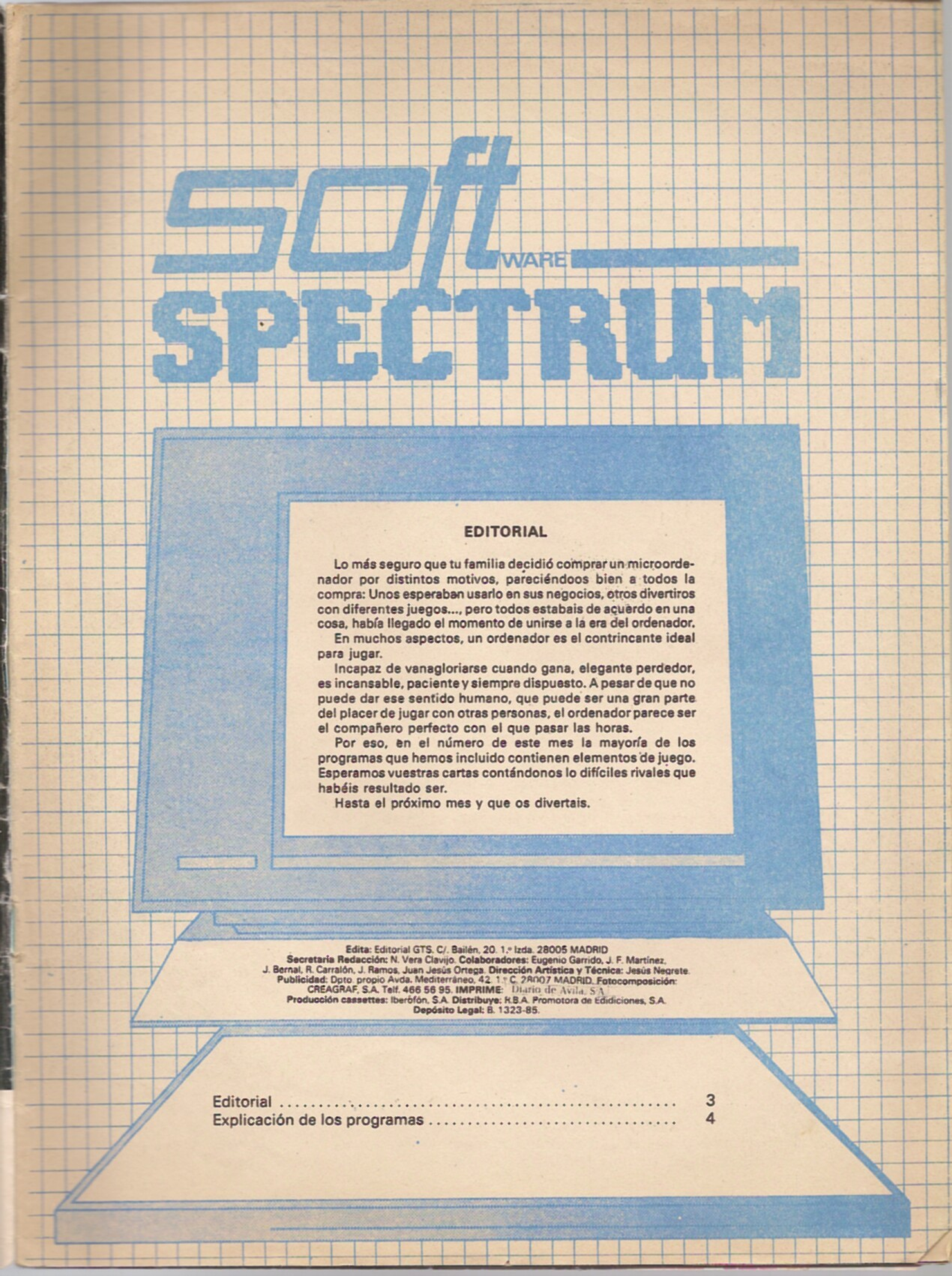

soft WARE PARA
13
375
PESETAS
SPECTRUM
SUMARIO:
• SELVA
• RESCATE
• MEMORION
• ASALTO
• ASTRONAVE
• CRUCE
• PUF
• DON PERALES
• ESCALDA
• OLIMPIA 3 D
• INVASION
• C/M 1 SCROLLS
• DIBUJO
• CELDILLA
15
PROGRAMAS


SKUA
LO ÚNICO...
UN CHORRO
EFICAZ
PARA UNA BUENA CARGA DEL PROGRAMA EN TU ORDENADOR, COMPRUEBE QUE LA CABEZA DE SU PLATINA ESTE LIMPIA Y EL AZIMUTH PERFECTAMENTE AJUSTADO. LIMPIELA CON EL PRODUCTO SKUA.
RADIO CASSETTES
FABRICADO POR
ASKLE CHEMICAL S.A.
ALICANTE (SPAIN)
LIMPIADOR DE RADIO CASSETTES
BOLETIN DE PEDIDO
Nombre y Apellidos ....
Direccion ....
Ciudad .... Telf. .... D.P. ....
Deseo recibir.......... Limpiadores de cassettes al precio de 420 Ptas. Unidad.
Forma de pago: ☐ Talón ☐ Contrareembolso ☐ Giro postal
Remitir a GTS, S. A. - Bailén, n.º 20 - 1.º Izda. D.P. 28005



SOFTWARE SPECTRUM

EDITORIAL

Lo más seguro que tu familia decidió comprar un microordenador por distintos motivos, pareciéndoos bien a todos la compra: Unos esperaban usarlo en sus negocios, otros divertiros con diferentes juegos..., pero todos estabais de acuerdo en una cosa, había llegado el momento de unirse a la era del ordenador.

En muchos aspectos, un ordenador es el contrincante ideal para jugar.

Incapaz de vanagloriarse cuando gana, elegante perdedor, es incansable, paciente y siempre dispuesto. A pesar de que no puede dar ese sentido humano, que puede ser una gran parte del placer de jugar con otras personas, el ordenador parece ser el compañero perfecto con el que pasar las horas.

Por eso, en el número de este mes la mayoría de los programas que hemos incluido contienen elementos de juego. Esperamos vuestras cartas contándonos lo difíciles rivales que habéis resultado ser.

Hasta el próximo mes y que os divertais.

Edita: Editorial GTS. C/. Bailén, 20. 1.º Izda. 28005 MADRID
Secretaría Redacción: N. Vera Clavijo. **Colaboradores:** Eugenio Garrido, J. F. Martínez, J. Bernal, R. Carralón, J. Ramos, Juan Jesús Ortega. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete.
Publicidad: Dpto. propio Avda. Mediterráneo, 42. 1.º C. 28007 MADRID. **Fotocomposición:** CREAGRAF, S.A. Telf. 466 56 95. **IMPRIME:** Diario de Avila, S.A.
Producción cassettes: Iberófon, S.A. **Distribuye:** R.B.A. Promotora de Ediciones, S.A.
Depósito Legal: B. 1323-85.

SOFTSPECTRUM: Comentario de los programas

1. **SUMARIO**
2. **SELVA:** Te encuentras en la selva huyendo de unos caníbales y tu única salvación es llegar a la cueva de las Leyendas, la cual temen los caníbales ya que si entrasen allí sus dioses no les protegerían de ninún mal. Pero esta cueva se encuentra en un lugar casi inaccesible de la selva, por lo que tendrás que afrontar todos sus peligros. Primero tendrás que saltar el lago de las pirañas con la ayuda de la tecla M, pulsándola cuando creas que el indicador de la parte de arriba marca la potencia adecuada. El segundo peligro que te aguarda es cruzar un precipicio con la ayuda de una liana; para empezar a andar pulsa M. Por último tendrás que evitar las flechas de los indígenas ocultos usando las siguientes teclas: Q. Saltar; A. Agacharse; P. Avanzar.
3. **RESCATE:** La ciudad de San Francisco va a sufrir un terremoto, los habitantes están desesperados, subiéndose a lo más alto de los edificios a la espera de que los rescaten. Tu misión es la de que con el helicóptero que posees los lances una cuerda, pero has de calcular la medida exacta de la cuerda que echas, ya que si te pasas de donde está el hombre habrás perdido la posibilidad de salvar una vida, lo mismo ocurrirá si la cuerda no alcanza.
   Para lanzar la cuerda usa la tecla que prefieras.
4. **MEMORION:** Con este juego podrás medir la capacidad de retención visual que posees. En la pantalla aparecen seis ventanas en las que se van intercambiando los cinco objetos arriba indicados, al cabo de un tiempo, las ventanas se cierran preguntándote a continuación los objetos que se encontraban en cada una de ellas.
   En caso de que no aciertes el ordenador te mostrará la combinación correcta.
5. **ASALTO:** Te encuentras en la Edad Media. En tu castillo se corre la voz de que el ejército de tu enemigo de toda la vida viene hacia tu castillo para destruirlo de una vez por todas. Tus hombres al oir la noticia huyen sin reparos al igual que tus criados, dejándote solo ante el ataque de tus enemigos. Para defenderte tírales las piedras a los soldados que suben por las murallas del castillo, utilizando la tecla Q. Para desplazarte emplea: O. Izquierda; P. Derecha.
6. **ASTRO NAVE:** Tú tienes que aterrizar en tu nave que se va desplazando por la parte baja de la pantalla, pero según pases de pantalla te resultará más difícil ya que naves de compañeros que ya han aterrizado vuelven de regreso haciéndote a veces casi imposible aterrizar. Podrás accionar el propulsor que llevas a la espalda con las teclas: O. Izquierda; P. Derecha; Q. Arriba.
7. **CRUCE:** Estás empleado de guardia urbano, y tienes que controlar un cruce, procurando que no se estrelle ningún coche.
   Solo tienes tres oportunidades para cumplir con tu oficio, si fallas serás despedido sin piedad.
   Puedes controlar el cruce con las teclas: 1. Da paso a la carretera horizontal. 2. Da paso a la carretera vertical.
8. **PUF:** Este programa es una sencilla rutina (21 bytes) escrita en C/M que simula un efecto de desintegración. Esto se consigue haciendo un AND con los datos de la pantalla y valores aleatorios tomados de la memoria. La rutina se encuentra ubicada en la memoria intermedia de la impresora, pero es perfectamente reubicable. Para producir un borrado total de la pantalla, habrá que ejecutar la rutina 30 veces aproximadamente (esto es debido a la aleatoriedad de los datos). Eje:
   ```
   FOR A = 1 TO 30
   RANDOMIZE USR 23296
   NEXT A
   CLS
   ```
9. **DON PERALES:** Tú eres Don Perales, y tienes que recoger todas las semillas que hay en el huerto, para poder plantar nuevos perales, pero los fantasmas que hay te lo impedirán. Para combatirlos puedes comerte las peras, que te darán mayor poder para destruirlos. Cuando recogas todas las semillas aumentará el número de fantasmas. Las teclas que debes emplear son: Q. Arriba; Z. Abajo; I. Izquierda; P. Derecha.

10. **ESCALADA:** Has de escalar los salientes de una montaña para poder llegar a la parte intermitente. Esto has de hacerlo, antes de que se te acabe el tiempo, ya que morirás desintegrado, pues le energía de arriba te es necesaria para vivir.
Tendrás que buscar lo más rápidamente posible un camino por el cual puedas llegar a tu necesitada fuente de energía, ya que el tiempo es muy breve. Teclas para moverte: I. Izquierda; P. Derecha; CAPS SHIFT. Saltar.

11. **OLIMPIA 3D:** Compite contra otros 4 corredores para conseguir el mejor récord de la temporada, ya que tus esfuerzos en los entrenamientos, así lo merecen. Tu corredor corre por la calle número 5, indicándotelo el ordenador al comienzo, con un parpadeo. Para correr pulsa cualquier tecla.

12. **INVASION:** De nuevo la seguridad de la Tierra se ve amenazada por la incursión de fuerzas alienígenas, que tienen como propósito esclavizar a la raza humana, para emplearnos como trabajadores en sus minas de Plutonio. Si realmente adoras la libertad, lucha por ella. Los controles de tu base son: I. Izquierda; P. Derecha; Q. Disparo.

13. **C/M 1 SCROLLS:** Este programa es una recopilación de 8 rutinas escritas en C/M y que realizan un scroll pixel a pixel en ocho direcciones diferentes, una por cada rutina.
El programa ofrece información detallada sobre la utilidad, dirección de comienzo, y longitud de cada subrutina, incluso ofrece la posibilidad de grabarla en cassette.
La segunda opción del programa, es una demostración que nos permiten comprobar como funciona sobre la práctica, la subrutina elegida.

14. **DIBUJO:** Te ofrecemos en esta ocasión un programa de dibujo un tanto especial, puesto que te permitirá dibujar con mucha más seguridad. El programa consiste en ir trazando líneas consecutivas, cuyo origen es el extremo de la última línea trazada, y cuyo extremo es el punto donde está posicionado el cursor. La línea aparece dibujada en todo momento, y para fijarla deberás pulsar la tecla M pasando así a dibujar una nueve línea.
Pulsando la tecla 0 se accede a un pequeño menú que nos permitirá grabar el dibujo, comenzar de nuevo, o finalizar.

15. **CELDILLA:** Este programa es un generador pensado especialmente para definir gráficos de gran tamaño, ya que es posible elegir la anchura y altura de la celdilla tomando como unidad un carácter. Los gráficos se almacenan en un banco situado a partir de la dirección 64256, que tiene una longitud de 768 bytes y que es accesible mediante: POKE 23607,250. Para volver a la normalidad escribe: POKE 23607,60.
El programa emplea las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; M. Borra; I. Introduce el gráfico; S. Graba el banco gráfico generado; R. Comenzar de nuevo; F. Final; O. Izquierda; P. Derecha; SPACE. Pinta.

SOFTSPECTRUM: Ideas

En muchas ocasiones, habrás necesitado cambiar la posición del cursor gráfico, sin tener que dibujar un punto para hacerlo. Pues bien, hoy te damos la forma de poderlo hacer.

Para conseguir este resultado hemos de recurrir de nuevo a las variables del sistema, puesto que es en las posiciones de memoria 23677 y 23678 donde se localizan las coordenadas x e y del cursor gráfico. Es decir para cambiar la posición del cursor solo tendremos que PODEar en la dirección 23677, la coordenada x y en la dirección siguiente (23678) la coordenada y.

SELVA

ANGEL GARCIA DELGADO

FASE 1: M. SALTAR

FASE 2: M. ANDAR

FASE 3:

 Q: SALTAR

 A: AGACHARSE

 P: AVANZAR




```
   1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
   4 PAUSE 200
   5 BORDER 7
   6 PAPER 7
   7 INK 0
   8 CLS
  10 PRINT AT 20,0;"????    ?????    ?????    ??????
   "
  20 PRINT AT 12,0;"???????????              ??????????? ????????          ??? ?
????"
  30 PRINT AT 5,0;"                                   ????????              ???
???"
  40 PRINT AT 0,25;"???????";AT 1,27;"?????"
  50 PRINT AT 2,29;"???"
  60 PRINT AT 3,30;"??";AT 4,28;"????"
  80 PAPER 8: INK 8
 100 LET x=18: LET y=1
 110 GO SUB 1600
 120 LET p=10: LET p$="??????????"
 130 GO SUB 1500: PRINT AT 0,0; INK 2;p$( TO p): BEEP 1/100,p: GO SUB 1550
 135 IF INKEY$="m" THEN GO TO 200
 140 LET p=p+1
 150 IF p>10 THEN LET p=1: PRINT AT 0,0;"          "
 160 GO TO 130
 200 GO SUB 1610
 210 LET x=x-1
 220 FOR n=y TO y+p
 225 GO SUB 1500
 230 LET y=y+1: IF y>31 THEN LET y=0
```

```
235 GO SUB 1620
240 BEEP 1/50,n: GO SUB 1610
242 GO SUB 1550
250 NEXT n: LET x=x+1
260 IF CODE SCREEN$ (x+2,y)<>0 THEN GO TO 5000
270 IF y>28 THEN GO TO 300
280 GO TO 110
300 GO SUB 1600: FOR m=1 TO 3: FOR n=1 TO 60 STEP 3: BEEP .01,n: NEXT n: NEXT m
310 GO SUB 1610
320 LET x=10: LET y=INT (RND*4)
330 GO SUB 1600
340 GO SUB 1500
350 BEEP 1/50,RND*5
360 IF INKEY$="m" THEN GO TO 400
370 GO SUB 1550: GO TO 340
400 GO SUB 1550
410 FOR n=y TO 10
420 GO SUB 1610
430 LET y=y+1
440 GO SUB 1500: GO SUB 1600
450 BEEP 1/50,n
460 GO SUB 1550
470 NEXT n
480 IF a<>-40 THEN GO TO 5000
500 RESTORE 2000
510 READ a
520 IF a=PI THEN GO TO 600
530 READ b,x,y
540 PLOT 132,127: DRAW a,b
550 GO SUB 1620
560 BEEP 1/10,RND*5: PAUSE 5
570 PLOT 132,127: DRAW OVER 1;a,b
580 GO SUB 1610
590 GO TO 510
600 RESTORE 1010
610 FOR n=y TO 30
620 GO SUB 1610: GO SUB 1500
630 LET y=y+1
640 GO SUB 1600
650 BEEP 1/50,n: PAUSE 5: GO SUB 1550
660 NEXT n
665 FOR b=1 TO 3: FOR a=1 TO 60 STEP 3: BEEP 1/100,a: NEXT a: NEXT b
670 GO SUB 1610
680 LET x=3: LET y=0: LET t=0
700 GO SUB 1600: LET xf=3: LET yf=27
702 LET yf=yf-1: IF yf<0 THEN PRINT AT xf,0;"  ": LET xf=3+(RND>.5): LET yf=27
704 PRINT AT xf,yf;"?? "
705 GO SUB 1500
710 IF INKEY$="p" THEN LET x=3: LET t=0: LET y=y+1: IF y>28 THEN GO TO 900
720 IF INKEY$="a" THEN LET x=3: LET t=30
730 IF INKEY$="q" THEN LET t=20: LET x=2
740 GO SUB 1600+t
750 IF yf=y AND xf=4 THEN IF t<>20 THEN GO SUB 1610: GO SUB 1640: GO TO 5000
760 IF yf=y AND xf=3 THEN IF t<>30 THEN GO SUB 1610: GO SUB 1640: GO TO 5000
790 GO SUB 1550
795 GO SUB 1610+(30 AND t=30)
798 LET x=3: LET t=0
800 GO TO 702
900 FOR a=1 TO 60 STEP 2: BEEP 1/50,a: NEXT a
```

```
910 CLS : PRINT AT 5,8;"LO CONSEGUISTE !!!"
920 FOR A=0 TO 21: PRINT AT A,0; OVER 1; PAPER RND*7,,: BEEP 1/50,A: NEXT A
928 PRINT PAPER 7;AT 15,6;"                    "
930 PRINT PAPER 7;AT 16,6;" OTRA PARTIDA (S/N) "
932 PRINT PAPER 7;AT 17,6;"                    "
940 IF INKEY$="s" THEN RUN 10
950 IF INKEY$="n" THEN STOP
960 GO TO 940
1000 DATA -40,-40,-20,-50,0,-55,20,-50,40,-40,10,-40
1010 DATA 20,-50,0,-55,-20,-50,-40,-40
1020 DATA PI,PI
1500 READ a,b
1510 IF a=PI THEN RESTORE 1000: GO TO 1500
1520 PLOT 132,127: DRAW a,b
1530 RETURN
1550 PLOT 132,127: DRAW OVER 1;a,b
1560 RETURN
1600 PRINT INK 0;AT x,y;"?";AT x+1,y;"?": RETURN
1610 PRINT INK 0;AT x,y;" ";AT x+1,y;" ": RETURN
1620 PRINT INK 0;AT x,y;"?";AT x+1,y;"?": RETURN
1630 PRINT INK 0;AT x+1,y;"??": RETURN
1640 PRINT INK 0;AT x+1,y;"  ": RETURN
2000 DATA -40,-40,10,11,-20,-50,11,13,0,-55,12,16,20,-50,11,18,40,-40,10,21,PI,P
I
5010 FOR n=x TO 20: GO SUB 1500: GO SUB 1600: BEEP 1/5,-n: GO SUB 1610
5015 LET x=x+1
5017 GO SUB 1550
5020 NEXT n
5030 BEEP 1,-10: BEEP 2,-20
5040 CLS : PRINT AT 5,9;"ESTAS MUERTO !!!"
5050 GO TO 928
9998 LOAD *"m";1;"2"SCREEN$
9999 SAVE "SELVA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```



RESCATE

ANGEL GARCIA DELGADO

RESCATA CON TU HELICOPTERO A LOS HABITANTES DE SAN FRANCISCO. PARA LANZAR LA CUERDA USA CUALQUIER TECLA




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 CLS
  3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
 10 LET L=USR 23464
 15 FOR A=0 TO 21*8
 20 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
 30 NEXT A
 40 POKE 23658,8
 50 BORDER 5
 60 PAPER 5
 70 INK 0
 80 CLS
 90 PRINT "PULSA -S- PARA EMPEZAR"
100 IF INKEY$<>"S" THEN GO TO 100
110 CLS
120 LET P=0
130 FOR A=0 TO 31
140 LET B=INT (RND*8)
150 FOR C=21 TO 20-B STEP -1
160 PRINT AT C,A;"j"
170 NEXT C
180 IF RND>.5 THEN PRINT AT C,A;"i"
190 NEXT A
220 LET C=0
230 LET FA=0
280 LET X=INT (RND*10)
290 LET Y=0
300 PRINT AT X+1,Y;" abc"
310 IF C=1 THEN PRINT AT X,Y;" def": BEEP 1/100,0
320 IF C=2 THEN PRINT AT X,Y;"  e": BEEP 1/100,10
```

```
 330 LET C=C+1: IF C>2 THEN LET C=1
 340 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 1000
 360 LET Y=Y+1
 370 IF Y>28 THEN PRINT AT X,Y;"     ";AT X+1,Y;"     ": GO TO 280
 380 GO TO 300
1000 LET CU=X+2
1010 PRINT OVER 1; INK 0;AT CU,Y+3;"g"
1020 IF INKEY$="" THEN GO TO 1500
1030 LET CU=CU+1: BEEP .025,20
1040 IF CU>21 THEN LET CU=21: BEEP .05,-10
1050 GO TO 1010
1500 IF SCREEN$ (CU+1,Y+3)<>"i" THEN GO TO 2000
1510 FOR N=CU TO X+2 STEP -1
1520 PRINT AT N,Y+3;"g";AT N+1,Y+3;"h"
1530 BEEP .06,30: BEEP .06,20
1535 PRINT AT N+1,Y+3;" "
1540 NEXT N
1545 PRINT AT N+1,Y+3;" "
1550 LET P=P+15
1555 BEEP 1/50,30
1560 GO TO 360
2000 BEEP 1,-10
2010 LET FA=FA+1: IF FA>5 THEN GO TO 3000
2020 FOR N=CU TO X+2 STEP -1
2030 PRINT OVER 1; INK 2;AT N,Y+3;"g"
2040 BEEP .05,N
2050 NEXT N
2060 GO TO 360
3000 REM MUERTO
3010 FOR A=50 TO 0 STEP -1
3020 BEEP .1,A
3030 NEXT A
3040 CLS
3050 PRINT "HAS TENIDO 5 FALLOS !!!"
3060 PRINT
3070 PRINT "!!! ESTAS DESPEDIDO !!!"
3080 PRINT
3085 PRINT "RESCATASTE A ";P/15;" HOMBRES"
3088 PRINT
3090 PRINT "TU PUNTUACION: ";P
3100 PRINT
3110 PRINT "HASTA OTRA..."
3115 PRINT : PRINT
3120 GO TO 90
9998 LOAD *"m";1;"3"SCREEN$
9999 SAVE "RESCATE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

MEMORION

ANGEL GARCIA DELGADO

MEMORIZA LOS OBJETOS QUE APARECEN EN LAS SEIS VENTANAS Y RECUERDA LUEGO CUALES ERAN. INTRODUCE SUS NUMEROS...




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 BORDER 7
  3 PAPER 7
  4 INK 0
  5 CLS
  6 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  7 PAUSE 200
  8 CLS
 10 LET x=2: FOR n=0 TO 12 STEP 3: LET y=n+9: GO SUB 1000+10*(n/3): NEXT n
 20 PRINT AT 0,9;".1 .2 .3 .4 .5"
 30 GO SUB 2000
100 LET a$="111111"
110 FOR a=1 TO 6: FOR n=1 TO 6
120 LET x=12: LET y=5+(3*n)
125 LET m=INT (RND*5): LET a$(n)=STR$ (m+1)
130 GO SUB 1000+10*m: BEEP 1/50,m
140 NEXT n: NEXT a
150 BEEP 1,10: FOR a=1 TO 400
160 NEXT a
170 BEEP 1,5
180 PRINT AT 12,0;z$: BEEP .5,10: PRINT z$: BEEP 1/50,30
190 PRINT AT 20,4;"INTRODUCE LA COMBINACION:"
200 INPUT "                    "; LINE C$
210 IF C$=A$ THEN PRINT AT 20,4,,;AT 20,8;"!!! CORRECTO !!!": GO SUB 3000
220 IF C$<>A$ THEN PRINT AT 20,4,,;AT 20,8;"!!! FALLASTES !!!": GO SUB 4000
230 FOR A=1 TO 6
240 LET M=VAL A$(A)
250 LET Y=5+3*A: GO SUB 1000+10*(M-1)
260 BEEP 1/2,30: PAUSE 10
```

```
 270 NEXT A
 280 INPUT "        OTRA PARTIDA (S/N): "; LINE C$
 290 IF C$="S" THEN RUN 10
 300 IF C$="N" THEN STOP
 310 GO TO 280
1000 PRINT AT x,y;"??";AT x+1,y;"??": RETURN
1010 PRINT AT x,y;"??";AT x+1,y;"??": RETURN
1020 PRINT AT x,y;"??";AT x+1,y;"??": RETURN
1030 PRINT AT x,y;"??";AT x+1,y;"??": RETURN
1040 PRINT AT x,y;"??";AT x+1,y;"??": RETURN
2000 LET x$="      ????????????????????????"
2005 LET z$="     ????  ?  ?  ?  ?  ?  ???"
2008 LET y$="    '????  ?  ?  ?  ?  ?  ???"
2010 PRINT AT 10,0;x$: PRINT x$: PRINT y$
2020 PRINT y$: PRINT x$: PRINT x$
2025 PRINT AT 9,11;"?MEMORION:?"
2050 RETURN
3000 FOR A=1 TO 5: FOR B=1 TO 60 STEP 3
3010 BEEP 1/50,B
3020 NEXT B
3030 NEXT A: RETURN
4000 BEEP 1,10
4010 FOR A=10 TO -40 STEP -1
4020 BEEP 1/50,A
4030 NEXT A
4040 RETURN
9998 LOAD *"m";1;"4"SCREEN$
9999 SAVE "MEMORION"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

ASALTO

ANGEL GARCIA DELGADO

EVITA QUE LOS GUE-
RREROS ENEMIGOS,
SE APODEREN DE TU
CASTILLO. TECLAS:

O:⇦ P:⇨

Q: LANZA PIEDRA



```
   1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
   4 PAUSE 200
  10 DIM e(20,2)
  20 BORDER 7
  30 PAPER 7
  40 INK 0
  50 CLS
  60 PRINT "PULSA -S- PARA EMPEZAR"
  70 IF INKEY$<>"s" THEN GO TO 70
  80 GO SUB 1000
  90 PAPER 8
  92 LET p=0
  94 GO SUB 1100
 100 FOR a=1 TO 20
 110 LET e(a,1)=20: LET e(a,2)=1
 120 PRINT AT 20,a;"?";AT 21,a;"?"
 130 NEXT a
 140 LET d=0: LET y=10
 200 IF INKEY$="o" THEN LET y=y-1: IF y<1 THEN LET y=1
 210 IF INKEY$="p" THEN LET y=y+1: IF y>20 THEN LET y=20
 220 IF INKEY$="q" THEN IF d=0 THEN LET d=1: LET xd=4: LET yd=y
 230 IF d=1 THEN PRINT AT 2,y;"?";AT xd,yd;"?": LET xd=xd+1
 240 IF d=0 THEN PRINT AT 2,y;"?";AT 1,y;"?"
 250 IF d=1 THEN IF xd>=e(yd,1) THEN BEEP 1/100,10: PRINT AT e(yd,1),yd;" ";AT e
(yd,1)+1,yd;" ";AT xd-1,yd;" ": LET e(yd,1)=20: LET d=0: LET p=p+5: GO SUB 1100
 260 LET n=1+INT (RND*20)
 270 LET e(n,1)=e(n,1)-1
 280 IF e(n,2)=1 THEN PRINT AT e(n,1),n;"?";AT e(n,1)+1,n;"?";AT e(n,1)+2,n;" ":
 LET e(n,2)=2: GO TO 290
 285 IF e(n,2)=2 THEN PRINT AT e(n,1),n;"?";AT e(n,1)+1,n;"?";AT e(n,1)+2,n;" ":
 LET e(n,2)=1
 290 IF e(n,1)<3 THEN GO TO 2000
 300 PRINT AT 2,y;" ";AT 1,y;" "
 310 IF d=1 THEN PRINT AT xd-1,yd;" "
 500 GO TO 200
 999 STOP
1000 CLS : PRINT : PRINT "                              "
1010 PRINT "                              "
1020 FOR a=3 TO 19
1030 PRINT "                              "
1040 NEXT a
1050 PRINT AT 20,0;"
1060 PRINT AT 18,9;"    ";AT 19,9;"    ";AT 17,10;"  "
1070 RETURN
1100 PRINT AT 3,25;"PUNTOS:";AT 5,26;p: RETURN
2000 BEEP 1,0
2010 FOR a=0 TO -40 STEP -1
2040 BEEP .1,a
2050 NEXT a
2060 CLS
2100 PRINT "EL CASTILLO HA SIDO OCUPADO..."
2110 PRINT : PRINT "ESTAS MUERTO !!!"
2120 PRINT : PRINT "TU PUNTUACION: ";P
2130 PRINT : PRINT "MAS SUERTE EN LA PROXIMA !!!"
2140 PRINT : PRINT
2200 GO TO 60
9998 LOAD *"m";1;"5"SCREEN$
9999 SAVE "ASALTO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

CRUCE

ANGEL GARCIA DELGADO

PROCURA QUE LOS COCHES NO SE CHOQUEN EN EL CRUCE.

TECLAS:

1. CARRIL HORIZONTAL

2. CARRIL VERTICAL




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 CLS
  3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  4 PAUSE 200
 10 LET p=0
 12 LET V=3
 20 BORDER 7
 21 PAPER 7
 22 INK 0
 24 CLS
 25 PRINT "PULSA -S- PARA EMPEZAR"
 26 IF INKEY$<>"s" THEN GO TO 26
 30 CLS
 70 FOR a=10 TO 80 STEP 10: CIRCLE 127,87,a
 71 NEXT A
 72 FOR a=0 TO 21: PRINT INK 2; PAPER 5;AT a,14;"?  ?"
 73 NEXT A
 74 PRINT INK 3; PAPER 6;AT 9,0;"????????????????????????????????
                                  ???????????????????????????????
??"
 80 LET y=0
 81 LET X=0
 82 LET TR=0
 84 PAPER 8
 86 GO SUB 1500
100 IF INKEY$="1" THEN LET tr=0
110 IF INKEY$="2" THEN LET tr=1
120 LET y=y+1: IF y>29 THEN PRINT AT 10,y;"  ": LET P=P+5: GO SUB 1500: LET y=0
125 IF CODE SCREEN$ (10,y+2)=0 THEN LET M=2: GO TO 2000
```

```
130 PRINT AT 10,y;" ??"
150 PRINT AT x,15;" ": LET x=x+1: IF x>20 THEN PRINT AT x,15;" ": LET x=0: LET P=P+5: GO SUB 1500
155 IF CODE SCREEN$ (x+1,15)=0 THEN LET M=1: GO TO 2000
160 PRINT AT x,15;"?";AT x+1,15;"?"
190 IF tr=0 THEN GO SUB 1000
195 IF tr=1 THEN GO SUB 1100
200 GO TO 100
1000 PRINT AT 9,14; PAPER 6; INK 3;"????";AT 10,14;"    ";AT 11,14;"    ";AT 12,14;"????"
1020 RETURN
1100 PRINT AT 9,14; INK 2; PAPER 5;"?  ?";AT 10,14;"?  ?";AT 11,14;"?  ?";AT 12,14;"?  ?"
1110 RETURN
1500 PRINT AT 20,1;"PUNTOS:";P
1510 PRINT AT 20,22;"VIDAS:";V
1515 BEEP 1/50,30
1520 RETURN
2000 IF M=1 THEN PRINT AT X,15;"*";AT X+1,15;"*"
2010 IF M=2 THEN PRINT AT 10,Y;" **"
2020 BEEP 1,-10
2030 FOR A=1 TO 20
2040 BEEP 1/100,RND*50
2050 NEXT A
2060 LET V=V-1
2070 GO SUB 1500
2080 IF V<=0 THEN GO TO 3000
2100 GO TO 72
3000 FOR B=1 TO 10
```

```
3010 FOR A=0 TO 7
3020 BORDER A: BEEP 1/50,A
3030 NEXT A: NEXT B
3040 BORDER 7: CLS
3050 PRINT "ESTAS DESPEDIDO !!!!"
3060 PRINT : PRINT "HA HABIDO MUCHOS ACCIDENTES..."
3070 PRINT : PRINT "MAS SUERTE LA PROXIMA VEZ."
3080 PRINT : PRINT "TU PUNTUACION: ";P
3090 PRINT : PRINT "OTRA PARTIDA (S/N)?"
3100 IF INKEY$="s" THEN RUN 10
3110 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
3120 GO TO 3100
9998 LOAD *"m";1;"7"SCREEN$
9999 SAVE "CRUCE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

ASTRONAVE

ANTONIO GARCIA DGDO.

HAZ QUE TU ASTRONAUTA ATERRIZE EN SU NAVE.

TECLAS:

O:⇦ P:⇨

Q: COHETE




```
1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
3 PAUSE 200: CLS
5 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS
9 LET f=0: LET ff=0: LET fff=0: LET cc=3: LET ccc=10
10 LET a=3: LET b=15
11 LET u=0: LET uu=27: LET ww=6
12 LET ur=0: LET rr=12
20 LET ab=a: LET bb=b
30 LET c=0: LET p=0: LET v=5
60 PRINT BRIGHT 1; INK 7; PAPER 0;AT 0,3;"PUNTOS:00";AT 0,18;"VIDAS:05"
```

```
  70 FOR R=1 TO 40: PRINT AT 1+RND*18,RND*31;".": NEXT R
 100 PRINT INK 4;AT a,b;"?"
 110 IF INKEY$="q" THEN LET a=a-1: GO TO 400
 120 IF INKEY$="p" THEN LET b=b+.5: LET a=a+.5: GO TO 400
 130 IF INKEY$="o" THEN LET b=b-.5: LET a=a+.5: GO TO 400
 390 LET a=a+.5
 400 PRINT AT ab,bb;" "; INK 4;AT a,b;"?"
 410 LET ab=a: LET bb=b
 420 IF b>30 THEN LET b=30
 430 IF b<1 THEN LET b=1
 440 IF a<1 THEN LET a=1
 455 IF a=20 THEN IF b>c+1 AND b<c+1 THEN GO TO 2000
 500 PRINT INK 2;AT 21,c;" ???"
 510 LET c=c+.5: IF c>28 THEN PRINT INK 0;AT 21,28;"    ": LET c=0
 520 IF a=21 THEN GO TO 2600
 600 IF f=1 THEN PRINT AT 17,cc;" ???": LET cc=cc+.5: IF cc>27 THEN LET cc=3: PR
INT INK 7;AT 17,28;"    "
 650 IF ff=1 THEN PRINT AT 13,ccc;" ???": LET ccc=ccc+.5: IF ccc>27 THEN LET ccc
=1: PRINT INK 0;AT 13,28;"    "
 680 IF fff=1 THEN PRINT AT 9,ww;" ???": LET ww=ww+.5: IF ww>27 THEN LET ww=1: P
RINT INK 0;AT 9,28;"    "
 700 IF u=1 THEN PRINT AT 15,uu;"??? ": LET uu=uu-.5: IF uu<0 THEN LET uu=27: PR
INT INK 0;AT 15,0;"    "
 750 IF ur=1 THEN PRINT AT 11,rr;"??? ": LET rr=rr-.5: IF rr<0 THEN LET rr=27: P
RINT INK 0;AT 11,0;"    "
 900 BEEP .005,15
 980 IF ATTR (a,b)=6 THEN GO TO 7000
 981 IF ATTR (a+1,b)=6 THEN GO TO 7000
 999 IF RND>.9 THEN PRINT AT 2+RND*17,RND*31;"."
1000 GO TO 110
2000 PRINT AT 20,0;"                                "
2001 LET p=p+10
2002 PRINT AT 0,11;p
2005 BEEP .05,10: PRINT INK 1;AT 20,c+1;" ?"; INK 2;AT 21,c;" ???"
2007 IF p=30 THEN LET f=1
2010 IF p=60 THEN LET ff=1
2015 IF p=100 THEN LET fff=1
2017 IF p=140 THEN LET u=1
2018 IF p=180 THEN LET ur=1
2025 LET c=c+.5: IF c>28 THEN PRINT INK 0;AT 21,28;"    ";AT 20,29;"  ";AT 17,0;
"                                ": LET a=0: LET c=0: GO TO 110
2030 GO TO 2005
2600 BEEP .5,-10: BEEP 1,-20: LET a=3: LET b=4+RND*22
2610 PRINT AT 21,0;"                                "
2620 LET v=v-1: PRINT BRIGHT 1;AT 0,25;v
2630 IF v=0 THEN GO TO 8000
2640 LET c=0: GO TO 110
5000 FOR S=1 TO 30: BEEP .05,RND*40: NEXT S: FOR D=0 TO 255 STEP 4: OUT 254,D: N
EXT D: BORDER 0
5010 PRINT AT 10,10;"GAME OVER"
5020 PRINT AT 12,8;"LO CONSEGUISTE"
5030 GO TO 8030
7000 PRINT AT a,b;"  "
7010 BEEP .5,-10: BEEP 1,-20: LET a=3: LET b=4+RND*22
7020 LET v=v-1: PRINT BRIGHT 1;AT 0,25;v
7030 IF v=0 THEN GO TO 8000
7035 PRINT AT 21,0;"                                ": LET c=0
7040 GO TO 110
8000 BEEP .5,-10: BEEP 1,-20
```

```
8010 PRINT AT 10,10;"GAME OVER"
8020 PRINT AT 12,5;"TE QUEDASTE SIN VIDAS"
8030 PRINT AT 17,6;"OTRA PARTIDA (S/N)"
8040 IF INKEY$="s" THEN CLS : RUN 10
8050 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
8060 GO TO 8040
9998 LOAD *"m";1;"6"SCREEN$
9999 SAVE "ASTRONAVE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

INVASION

ANGEL GARCIA DELGADO

DEFIENDE A TU PLANETA DE UNA NUEVA INVASION ALIENIGENA. CONTROLES:

O:⇦ P:⇨

Q: FUEGO




```
   1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
   2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200:
POKE 23681,115: LET L=USR 25561
9998 LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "INVASION"CODE 16384,14110: GO TO 1
```



DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM
SOFTWARE
Sound-on-Sound
Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por Iberofón, s.a.
Telf. 671.22.00 / 04/08/12/16
JUEGA CON EL FUTURO
THE ROCKY HORROR SHOW
SPECTRUM 48K
DON'T DREAM IT... PLAY IT!
Sound-on-Sound
PERSONAL COMPUTER
RCA
CRL
CA$INO ROYAL
SPECTRUM 48K
Sound-on-Sound
PERSONAL COMPUTER
DCP
¡¡¡NO LO SUEÑES!!! ¡JUEGALO!
SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO
CORRE TU PROPIO RIESGO
SALVA A TU COMPAÑERO/A ATRAPADO/A
REUNE LOS FRAGMENTOS DEL CUADRO
SON TU AMULETO
"BLACK JACK" ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS
MAS EMOCIONANTE!!!
¡¡¡CASINO ROYAL!!!
"LA EMOCION DEL JUEGO POR TODO LO ALTO"
¡¡¡POR FIN EN CASTELLANO!!!
LA PRIMERA COMEDIA MUSICAL EN VIDEO-JUEGO
Graphis, S.A. Publicidad